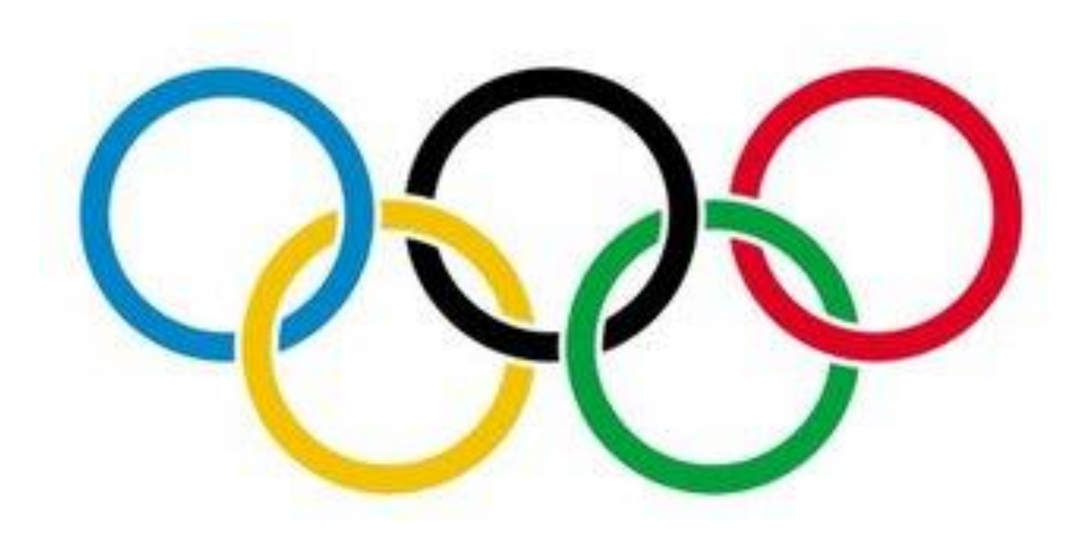
Compétences sociales et civiques / Instruction civique et morale

LA BIENVEILLANCE



Une classe de cycle 3 organise une matinée d'Olympiades pour toutes les classes du cycle 2.
Pour un plaisir partagé au sein d'une même école !
Les « grands » organisent tout en amont et le Jour J, ils tiennent les rôles :

- d'arbitres (organiser les ateliers)
- de capitaines (conduire et encourager les équipes)

Les petites Olympiades

<table>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">Titre de la séquence :
Les petites Olympiades</td><td>rituelle</td><td></td><td>Niveau : Cycle 3</td></tr>
<tr><td>ponctuelle</td><td>✓</td><td>Nombre de séances : env 4</td></tr>
<tr><td>Référence au SCCC</td><td colspan="5">Compétence 6 : Les compétences sociales & civiques.
Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter les différences.</td></tr>
<tr><td>Compétences IO 19/06/ 08</td><td colspan="5">Etudier l'estime de soi, le respect et l'intégrité des personnes :
Les principales règles de civilité, les contraintes de la vie collective.</td></tr>
<tr><td>Repères de progressivité 05/01/12</td><td colspan="5">Liens entre liberté personnelle et contraintes de la vie sociale :
Coopérer avec ses camarades à un projet, en respectant des règles précises. ⇨CE2
Réfléchir aux problèmes posés par la vie en collectivité ⇨CM1</td></tr>
<tr><td>Autre(s) domaine(s) disciplinaire(s) engagé(s)</td><td>Education Physique
Maîtrise de la langue</td><td>Compétences mises en œuvre</td><td colspan="3">• Organiser un événement et tenir un rôle.</td></tr>
<tr><td>Déclencheur / Inducteur</td><td colspan="5">Un cycle d'athlétisme avec la classe.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="4">Séquence : Organiser des Olympiades</th></tr>
<tr><td colspan="2">Objectif(s) de la séance</td><td colspan="2">Organiser un événement et tenir un rôle précis.</td></tr>
<tr><td>Durée</td><td>forme de travail</td><td>Etape de la démarche et déroulement
(Réactions attendues des élèves)</td><td>Support / Documents</td></tr>
<tr><td></td><td>Groupe classe</td><td><u>Séance(s) initiale(s)</u> : (Si possible)

• Un cycle d’athlétisme pour être à l’aise avec les disciplines, les gestes, les mesures (sauts, courses, lancers).

• Essayer les jeux collectifs proposés pour les vivre.

<u>Séance 1 :</u>
Lancement du projet en classe.
Possibilité de laisser aux élèves un certain nombre d’initiatives comme le choix du nom des équipes.

<u>Séance 2 :</u>
Discuter sur les bonnes attitudes d’un arbitre ou d’un capitaine.
La bienveillance au cœur de ce projet.

<u>Séance 3</u> :
Organiser l’événement et le vivre. C’est le Jour J.

<u>Séance 4 :</u>
Retour et discussion pour améliorer l’édition suivante.

NB : Les fruits de quelques retours :

Chaque étape peut être plus ou moins investie.

Le défilé de début de matinée peut faire l’objet d’un effort particulier sur les symboles olympiques (drapeau, flamme, lecture du serment, musique, défilé…)

Le palmarès doit être l’occasion de s’applaudir, quelque soit le résultat. L’expérience a montré qu’une petite remise de cadeaux symboliques (bonbons) peut effacer très vite les petites rancœurs.
On peut aussi distribuer à chaque participant une pièce d’un même puzzle et proposer le défi suivant :
« Le puzzle est à reconstituer en BCD. Vous avez une semaine pour réussir ce défi. SI vous y arrivez, les olympiades auront à nouveau lieu. A vous de sauver les olympiades de l’école. »</td><td></td></tr>
</table>

Les petites Olympiades.
Description du projet :

Ce qu'il faut savoir avant de se lancer :

Une classe de « grands » organise sur une matinée des Olympiades pour les classes de « petits ».
Le jour J, l'événement est entièrement géré par les grands, les petits sont mélangés en équipes de 4 à 8 joueurs et les épreuves se déroulent dans l'école.
Le défilé en début d'épreuve et le palmarès en fin de matinée pourront même être publics (parents, autres classes).
Les objectifs sont bien sûr sportifs mais le principal but est bel et bien citoyen : Créer du lien entre les élèves d'une même école, petits et grands afin de favoriser le vivre-ensemble et le rapport à la règle dans la vie en société.

Mode d'emploi :

Le professeur de la classe de cycle 3 conduit le projet et doit assurer avant tout la formation de ses élèves à l'organisation de cette matinée. Cela peut facilement s'étaler sur 2 bonnes semaines. Il veillera aussi à travailler en concertation avec les collègues du cycle 2 en leur confiant notamment quelques missions. Toutes ces démarches sont expliquées et ordonnées dans ce document, construit comme un mode d'emploi à la réussite de ce projet.

Pour la matinée en elle-même :

Dans ce document, les « petits » sont mélangés en 14 équipes. Suivant la taille de l'école, on peut prévoir plus ou moins, mais il faudra alors produire de nouveaux documents (roulement et feuilles de route).
Les feuilles de route les conduiront vers 7 épreuves de 15 minutes (course, lancers, jeux pré-collectifs, jeux collectifs). Chaque épreuve rapporte des points à l'équipe en vue du classement final.
La matinée commence par un défilé puisque chaque équipe aura un nom et un emblème. Elle se termine par un palmarès bienveillant.

Quel avenir pour ce projet ?

L'idéal serait de proposer cet événement 2 fois par an. C'est pour cela aussi que la phase de retour est essentielle pour améliorer l'édition suivante. Il est à noter que rien n'est figé et que le nombre d'équipes ou la nature des épreuves peuvent évoluer ; il sera alors sympathique de renvoyer aux auteurs du site une trace et des documents qui pourront être partagés.

Les petites Olympiades, c'est un projet évolutif, collectif, récurrent, à partager le plus largement possible.

Les petites Olympiades.
Sommaire/Check-List.

(fiche à photocopier et à cocher au fur et à mesure)

Je suis le maître ou la maîtresse de la classe de « grands » du cycle 3. Voici ce que je dois faire :

- ❐ Placer mes élèves dans une perspective de projet à mener ensemble.
- ❐ Concerter les collègues de cycle 2 et déléguer quelques tâches.
- ❐ Découvrir les épreuves avec mes élèves.
- ❐ Découvrir les feuilles de routes.
- ❐ Définir les rôles de chacun de mes élèves : Juge ou capitaine.
- ❐ Prévenir les risques : « Que faire si… ? » ou comment être un bon juge ou un bon capitaine.
- ❐ Organiser le défilé et le palmarès.
- ❐ Préparer tout le matériel
- ❐ Pendant les épreuves : J'organise la surveillance générale, l'assistance et les premiers secours.
- ❐ Après les épreuves : Prévoir un temps d'échange avec les élèves.
- ❐ Prévoir un temps d'échange avec les collègues.
- ❐ Passer le relais à une autre classe ?

12 étapes sur lesquelles on peut s'arrêter plus ou moins longuement, évidemment…

Les petites Olympiades.
Description détaillée des actions par le menu.

1**/ Placer mes élèves dans une perspective de projet à mener ensemble.**

A l'école, le projet est né lors de la discussion sur le partage des lieux lors des récréations. On peut aussi démarrer la discussion sur le rôle des CM2 de faire « vivre » l'école, de l'animer, de servir de « modèle » pour les plus jeunes. Une fois la première édition réalisée, l'existence du trophée justifiera toute nouvelle édition.

2/ Concerter les collègues de cycle 2 et déléguer quelques tâches.

La date doit être choisie avec eux. Ensuite, la répartition des élèves dans les équipes leur revient. Enfin, la création des panneaux avec les dessins d'animaux ainsi que la rédaction du serment olympique leur revient également afin d'entrer dans le projet avec leurs élèves. (On peut aussi envisager que la classe organisatrice crée les panneaux)

3/ Découvrir les épreuves avec mes élèves.

Le mieux est encore de les vivre pour les tester et chercher les points délicats, notamment dans l'arbitrage. Un cycle athlétisme à cette période est tout indiqué.

4/ Découvrir les feuilles de routes.

Les distribuer et vérifier chaque roulement avec eux. Puis compléter des scores fictifs. Il faut multiplier les exemples car la notion de « manche » n'est vraiment pas simple pour certains. Chaque manche rapporte 1,2 ou 3 points et l'on peut faire plusieurs manches en un atelier. Pour chaque atelier, des points bonus de fair-play seront attribués, de 1 à 3 maximum.

5/Définir les rôles de chacun de mes élèves : Juge ou capitaine.

Respecter le choix des élèves mais il faut 14 capitaines et au moins 10 arbitres.

6/ Prévenir les risques : « Que faire si… ? » ou comment être un bon juge ou un bon capitaine.

Deux fiches distinctes de réflexion sont à compléter afin d'alimenter le débat. L'objectif principal est de cerner la notion de **BIENVEILLANCE !!!**

A ce titre, les juges veilleront à ne pas pénaliser trop lourdement une équipe entière pour un seul élève perturbateur.

7/ Organiser le défilé et le palmarès.

Un marquage au sol à la craie est à prévoir pour faire asseoir les équipes au départ. La présence d'un public et de musique parait indispensable pour rendre le défilé plus vivant. Et que dire des photos ou des films !!!

Le palmarès quant à lui doit être un moment de fête avec photos de groupe, boissons offertes, médailles en carton mais médailles quand même ! Ou alors de petits prix de participation (bonbons…)

8/ Préparer tout le matériel.

Ce rôle revient en grande partie au maître mais le listing des arbitres et l'aide d'enfants la veille au soir sont judicieux.

9/ Pendant les épreuves : J'organise la surveillance générale, l'assistance et les premiers secours.

Prévoir la trousse de secours. Tous les professeurs doivent tourner (sans prendre la main !) sur les différents lieux.

10/ Prévoir un temps d'échange avec les élèves.

La réunion de classe est le moment idéal. On peut imaginer d'autres retours (textes, etc)

11/ Prévoir un temps d'échange avec les collègues.

Le debriefing est un moment riche. Il inscrit le projet dans une dynamique pérenne sachant que des olympiades en début d'année, ce serait vraiment idéal pour la rencontre « grands/petits ». Le debriefing permet aussi aux professeurs de se rendre compte de certaines de leurs erreurs (composition d'équipes, ingérence…)

12/ Passer le relais à une autre classe.

Inscrire le projet dans un projet d'école. Tous les docs sont à disposition dans l'école pour que l'événement puisse concerner tout le monde et souvent !

Un document pour la création des équipes. (à faire passer chez les collègues du cycle 2)

Les petites olympiades.

Date : ………………………………………………………………………………… horaires : ……………………………………………………………….

14 équipes, 7 épreuves : Course de vitesse, saut en longueur, lancer de balle,
Balle au capitaine, concours de panier de basket, balles brûlantes (tennis), football.

Composition des équipes.

Faire les équipes ensemble parait difficile. Aussi, je vous propose de faire passer cette fiche de classe en classe.
Chaque enseignant répartit ses élèves sur toutes les équipes et fait, s'il-vous-plait, rapidement passer à son voisin.

Objectif : Former 14 équipes en mélangeant les classes. Chaque équipe comptera environ ……………… joueurs.

Demandes particulières :
On veillera à l'équilibre filles/garçons, ainsi qu'au niveau présumé des équipes.
On pourra souligner le prénom des élèves susceptibles de poser des problèmes sur un terrain de sport afin d'éviter les « concentrations » ou les mauvaises connections.
Dans l'idéal, il serait souhaitable que chaque élève soit avec « un bon copain ». Si vous êtes contraint(e) de mettre un élève seul, essayer de vous arranger pour lui trouver « un bon copain » dans une autre classe. Merci.

Alligators	Bisons	Cobras
Dauphins	Eperviers	Frelons

Girafes	Hippopotames	Iguanes
Jaguars	Kangourous	Lions
Mammouths	Narvals	Stop ! On a dit 14 équipes !

La feuille de route. *(MODELE POUR INFO)*

EQUIPE : Alligators

Responsable de l'équipe :

…………………………………………………………………………………………(cycle 3)

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	COURSE	Bisons			
2	BALLES BRÛLANTES	Narvals			
3	SAUT	Lions			
4	BASKET	Jaguars			
5	LANCER	Hippo			
PAUSE : RECREATION					
6	FOOTBALL	Frelons			
7	BALLE AU CAPITAINE	Dauphins			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Pour info, les épreuves se déroulent en général en deux manches (sauf le foot) où les deux équipes présentes à l'atelier s'affrontent (directement pour la plupart des jeux collectifs, en parallèle pour les autres ou en un contre un pour la course) Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

Préparer les petites olympiades.

Je vais être CAPITAINE D'EQUIPE.

1/ Avec quelques verbes bien choisis, décris les différents rôles que tu vas devoir remplir :

………

………

………

………

2/ Un élève de ton équipe se blesse, que fais-tu ?

………

………

………

3/ Un élève de ton équipe a des mots ou des gestes violents, que fais-tu ?

………

………

………

4/ Un élève de ton équipe boude et refuse de suivre le groupe, que fais-tu ?

………

………

………

5/ Ton équipe doit attendre 5 minutes sans rien faire entre deux ateliers, que fais-tu ?

………

………

………

Préparer les petites olympiades.

Je vais être ARBITRE.

1/ Fais la liste des qualités d'un bon arbitre :

……

……

……

……

……

……

2/ Ecris la consigne précise que tu donneras aux joueurs à ton atelier :

……

……

……

3/ Un joueur a des mots ou des gestes violents, que fais-tu ?

……

……

4/ Les joueurs d'une équipe s'énervent entre eux violemment. Combien de points de bonus vas-tu leur donner ?

……

5/ Un seul joueur gâche volontairement l'esprit d'équipe. Combien de points de bonus vas-tu leur donner ?

……

6/ Fais la liste précise de tout le matériel dont tu as besoin :

……

……

……

7/ A ton avis, combien de manches aurez-vous le temps de faire en 15 minutes ?

……

La feuille de route.

EQUIPE : Alligators

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	COURSE	Bisons			
2	BALLES BRÛLANTES	Narvals			
3	SAUT	Lions			
4	BASKET	Jaguars			
5	LANCER	Hippo			
PAUSE : RECREATION					
6	FOOTBALL	Frelons			
7	BALLE AU CAPITAINE	Dauphins			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

<u>Chaque manche</u> donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Bisons

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	COURSE	alligators			
2	SAUT	cobras			
3	LANCER	éperviers			
4	BALLE AU CAPITAINE	girafes			
5	BALLES BRULANTES	iguanes			
PAUSE : RECREATION					
6	BASKET	kangourous			
7	FOOTBALL	mammouths			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Cobras

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	BALLES BRULANTES	Dauphins			
2	SAUT	Bisons			
3	BASKET	Narvals			
4	LANCER	Lions			
5	FOOTBALL	Jaguars			
PAUSE : RECREATION					
6	BALLE AU CAPITAINE	Hippopotames			
7	COURSE	Frelons			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Dauphins

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	BALLES BRULANTES	Cobras			
2	BASKET	Eperviers			
3	FOOTBALL	Girafes			
4	COURSE	Iguanes			
5	SAUT	Kangourous			
PAUSE : RECREATION					
6	LANCER	Mammouths			
7	BALLE AU CAPITAINE	Alligators			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Epervier

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	SAUT	Frelons			
2	BASKET	Dauphins			
3	LANCER	Bisons			
4	FOOTBALL	Narvals			
5	BALLE AU CAPITAINE	Lions			
PAUSE : RECREATION					
6	COURSE	Jaguars			
7	BALLES BRULANTES	Hippopotames			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ………………………

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Frelons

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	SAUT	Eperviers			
2	LANCER	Girafes			
3	BALLE AU CAPITAINE	Iguanes			
4	BALLES BRULANTES	Kangourous			
5	BASKET	Mammouths			
PAUSE : RECREATION					
6	FOOTBALL	Alligators			
7	COURSE	Cobras			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Girafes

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	BASKET	Hippopotames			
2	LANCER	Frelons			
3	FOOTBALL	Dauphins			
4	BALLE AU CAPITAINE	Bisons			
5	COURSE	Narvals			
PAUSE : RECREATION					
6	BALLES BRULANTES	Lions			
7	SAUT	Jaguars			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Hippopotames

Responsable de l'équipe :

………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	**Nom de l'épreuve :**	**Adversaire sur cette épreuve :**	**Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3**	**Points gagnés durant l'épreuve :**	**Total : (pour cette épreuve)**
1	BASKET	Girafes			
2	FOOTBALL	Iguanes			
3	COURSE	Kangourous			
4	SAUT	Mammouths			
5	LANCER	Alligators			
PAUSE : RECREATION					
6	BALLE AU CAPITAINE	Cobras			
7	BALLES BRULANTES	Eperviers			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Iguanes

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	**Nom de l'épreuve :**	**Adversaire sur cette épreuve :**	**Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3**	**Points gagnés durant l'épreuve :**	**Total : (pour cette épreuve)**
1	LANCER	Jaguars			
2	FOOTBALL	Hippopotames			
3	BALLE AU CAPITAINE	Frelons			
4	COURSE	Dauphins			
5	BALLES BRULANTES	Bisons			
PAUSE : RECREATION					
6	SAUT	Narvals			
7	BASKET	Lions			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ………………………

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Jaguars

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	LANCER	Iguanes			
2	BALLE AU CAPITAINE	Kangourous			
3	BALLES BRULANTES	Mammouths			
4	BASKET	Alligators			
5	FOOTBALL	Cobras			
PAUSE : RECREATION					
6	COURSE	Eperviers			
7	SAUT	Girafes			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Kangourous

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	FOOTBALL	Lions			
2	BALLE AU CAPITAINE	Jaguars			
3	COURSE	Hippopotames			
4	BALLES BRULANTES	Frelons			
5	SAUT	Dauphins			
PAUSE : RECREATION					
6	BASKET	Bisons			
7	LANCER	Narvals			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Lions

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	FOOTBALL	Kangourous			
2	COURSE	Mammouths			
3	SAUT	Alligators			
4	LANCER	Cobras			
5	BALLE AU CAPITAINE	Eperviers			
PAUSE : RECREATION					
6	BALLES BRULANTES	Girafes			
7	BASKET	Iguanes			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ………………………

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Mammouths

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	BALLE AU CAPITAINE	Narvals			
2	COURSE	Lions			
3	BALLES BRULANTES	Jaguars			
4	SAUT	Hippopotames			
5	BASKET	Frelons			
PAUSE : RECREATION					
6	LANCER	Dauphins			
7	FOOTBALL	Bisons			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

La feuille de route.

EQUIPE : Narvals

Responsable de l'équipe :

……………………………………………………………………………………………

Voici vos épreuves dans l'ordre. Toutes les 15 minutes, au grand coup de sifflet, vous allez à l'atelier suivant.

Epreuve numéro :	Nom de l'épreuve :	Adversaire sur cette épreuve :	Points de fair-play : 1 ou 2 ou 3	Points gagnés durant l'épreuve :	Total : (pour cette épreuve)
1	BALLE AU CAPITAINE	Mammouths			
2	BALLES BRULANTES	Alligators			
3	BASKET	Cobras			
4	FOOTBALL	Eperviers			
5	COURSE	Girafes			
PAUSE : RECREATION					
6	SAUT	Iguanes			
7	LANCER	Kangourous			

TOTAL DE TOUS LES POINTS : ……………………….

CLASSEMENT FINAL : ……………………

Chaque manche donne 1 pt à l'équipe perdante, 3 points à l'équipe gagnante, 2 points chacune si égalité.

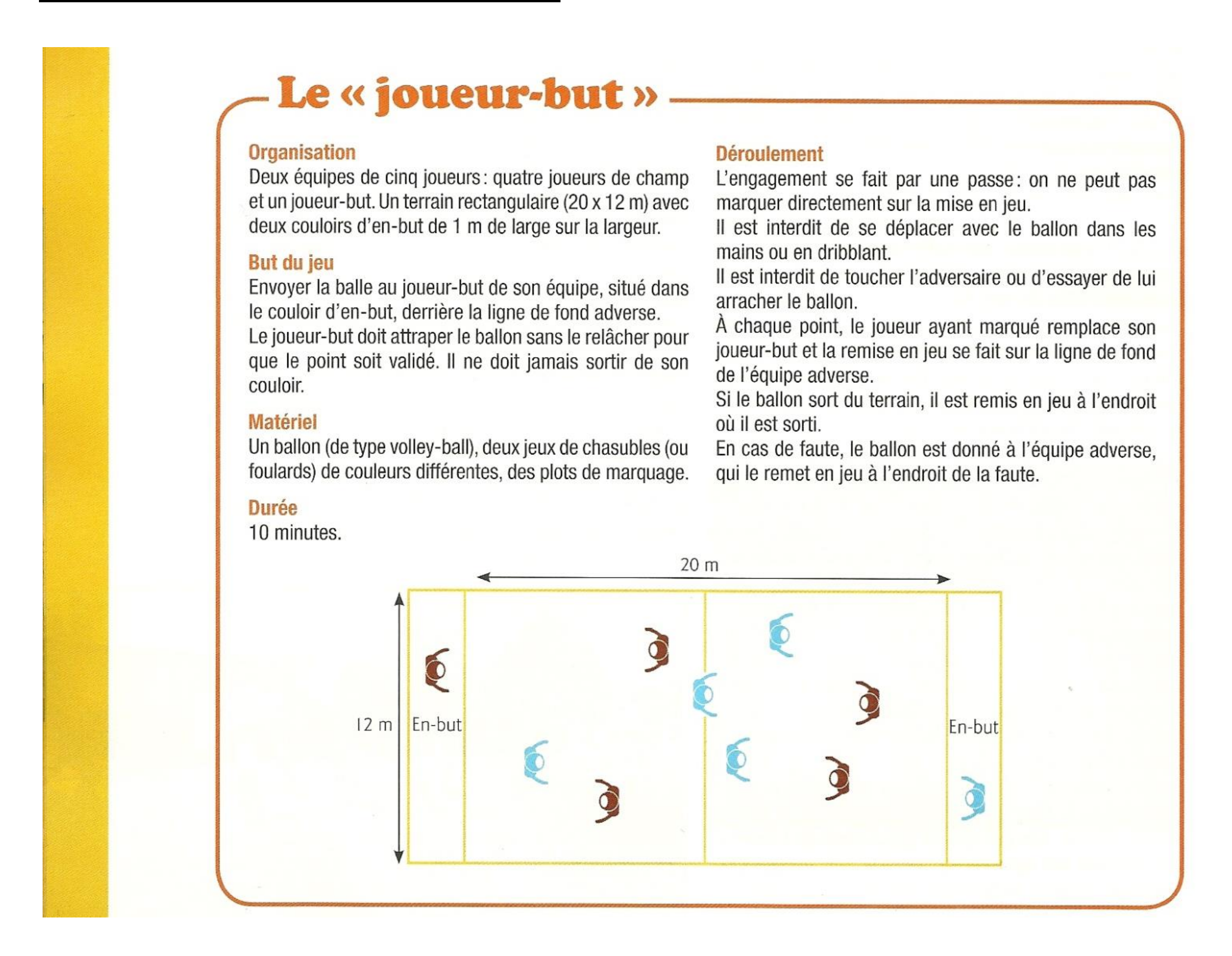
Le roulement en un coup d'œil :

LE ROULEMENT POUR 14 EQUIPES ET 7 ATELIERS.

	COURSE	**BALLES BRULANTES**	**SAUT**	**BASKET**	**LANCER**	**FOOTBALL**	**BALLE AU CAPITAINE**
1	AB	CD	EF	GH	IJ	KL	MN
2	LM	AN	BC	DE	FG	HI	JK
3	HK	JM	AL	CN	BE	DG	FI
4	DI	FK	HM	AJ	CL	EN	BG
5	GN	BI	DK	FM	AH	CJ	EL
6	EJ	GL	IN	BK	DM	AF	CH
7	CF	EH	GJ	IL	KN	BM	AD

Faire le point sur les règles des jeux.

Balle au capitaine (ou balle au joueur-but) :



Le « joueur-but »

Organisation
Deux équipes de cinq joueurs : quatre joueurs de champ et un joueur-but. Un terrain rectangulaire (20 x 12 m) avec deux couloirs d'en-but de 1 m de large sur la largeur.

But du jeu
Envoyer la balle au joueur-but de son équipe, situé dans le couloir d'en-but, derrière la ligne de fond adverse.
Le joueur-but doit attraper le ballon sans le relâcher pour que le point soit validé. Il ne doit jamais sortir de son couloir.

Matériel
Un ballon (de type volley-ball), deux jeux de chasubles (ou foulards) de couleurs différentes, des plots de marquage.

Durée
10 minutes.

Déroulement
L'engagement se fait par une passe : on ne peut pas marquer directement sur la mise en jeu.
Il est interdit de se déplacer avec le ballon dans les mains ou en dribblant.
Il est interdit de toucher l'adversaire ou d'essayer de lui arracher le ballon.
À chaque point, le joueur ayant marqué remplace son joueur-but et la remise en jeu se fait sur la ligne de fond de l'équipe adverse.
Si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit où il est sorti.
En cas de faute, le ballon est donné à l'équipe adverse, qui le remet en jeu à l'endroit de la faute.

Pour les courses :

Option 1 : Organiser des courses en relais. On peut varier la taille du parcours selon les manches.
Option 2 : Organiser des courses 1 contre 1 et comptabiliser le score total de chaque équipe.

Pour les sauts (plutôt triple bonds que longueur…)
Pour les lancers (plutôt balle ou vortex) :

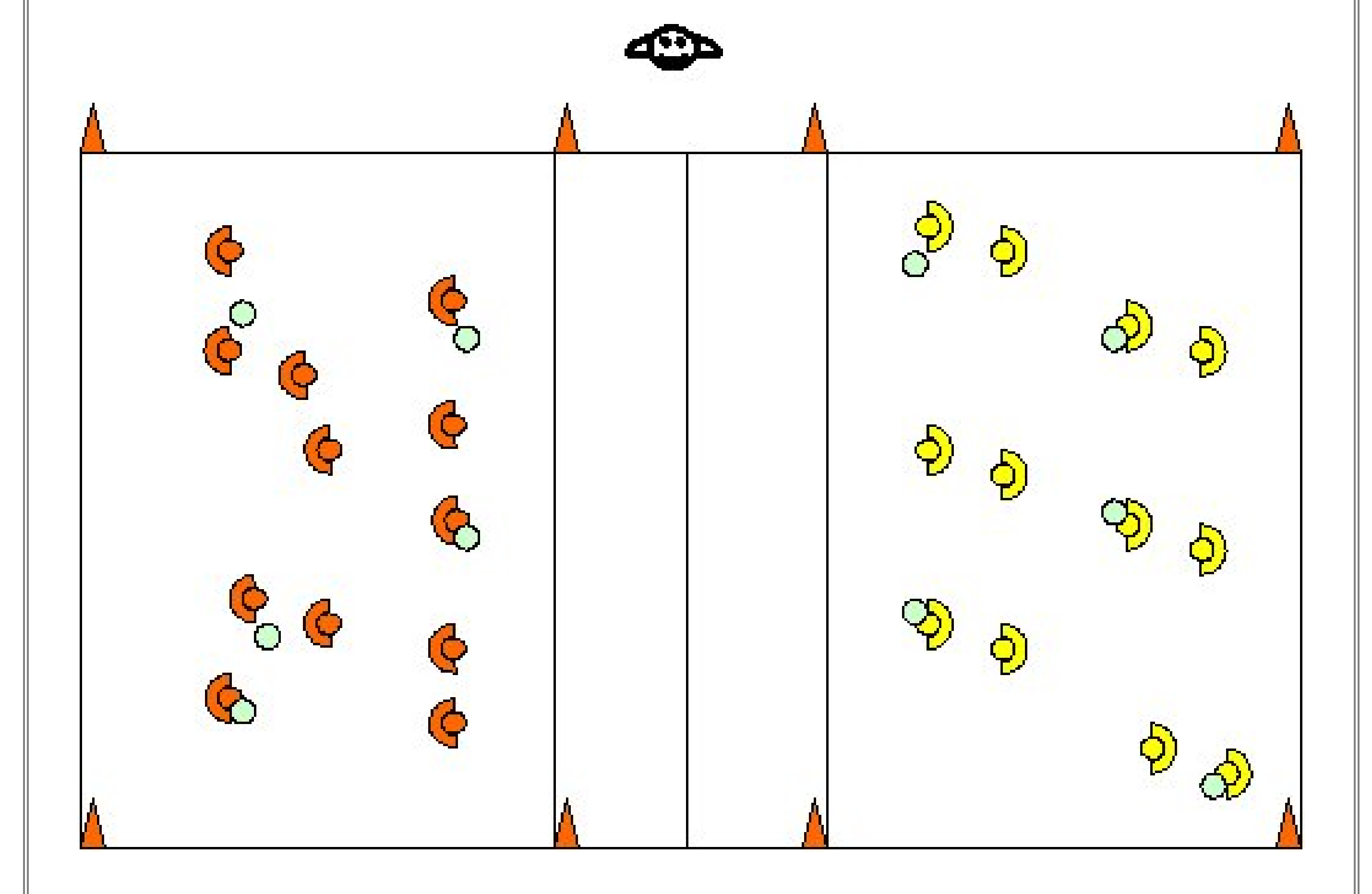
A chaque fois, Il s'agit de cumuler les scores par équipes.
Pour une simplification des mesures, prévoir des zones avec des points attribués.
Cela évite les difficultés de mesure en mètres et centimètres et c'est plus parlant pour les jeunes compétiteurs.

Football : Est-ce bien utile d'expliquer ce jeu ?

Basket : Chaque équipe est en ligne face à son panier. Course en relais. La première équipe qui marque 5 paniers gagne la manche.
Si on n'a qu'un seul panier, faire passer les équipes l'une après l'autre et chronométrer le temps nécessaire pour marquer 5 fois.

<u>Les balles brûlantes</u> : Attention, ce jeu est plutôt un jeu d'intérieur.

Jeu mille fois modifiable.
Un intérêt particulier peut être porté à l'utilisation de raquette de mini-tennis et de balles en mousse.

Organisation
La classe est divisée en deux équipes. Chaque équipe est dans un camp. les deux camps sont séparés par une zone neutre. Au départ du jeu les équipes ont plusieurs ballons. 
Matériel : plots, ballons

Consigne	**Critère de réussite :**
Au signal, les équipes lancent les ballons dans le camp adverse. C'est l'équipe qui au bout de 3 minutes a le moins de ballons dans son camp qui gagne. On n'a pas le droit de marcher avec un ballon, sauf si les ballons sortent de son camp. Les passes entre partenaires sont autorisées.	Avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse **Critères de réalisation :** - lancer dans les espaces non surveillés par l'équipe adverse - lancer loin - s'organiser collectivement pour occuper tout le terrain